

Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad.
N°13. Año 5. Diciembre 2013 - Marzo 2014. Argentina. ISSN: 1852-8759. pp. 87-98.

Deleuze, Política y Subjetividad. El *Parkour* o la subjetivación lúdico-política de los cuerpos post-urbanos

Deleuze, Politics and Subjectivity. The Parkour or the ludic-political subjectivist of post-urban bodies

Santiago Diaz*

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.
ludosofia@live.com

Resumen

El presente trabajo pretende establecer una conexión entre las prácticas del Parkour y sus efectos estético-políticos en la conformación de una subjetividad lúdica que instaure otra forma de transitar en los espacios sociales. El marco metodológico-conceptual elegido para elaborar el presente estudio se posiciona en el orden del pensamiento deleuziano y la corriente francesa de la Internacional Situacionista. Con esto se intenta confeccionar una posible imagen de la subjetividad que intervenga política y estéticamente en las prácticas cotidianas en virtud de establecer nuevas formas de experimentar la corporalidad en la vida social y comunitaria. Es decir, una nueva forma de subjetivación política a partir de lo lúdico-estético

Palabras clave: juego; parkour; subjetividad; cuerpo; Deleuze.

Abstract

This paper aims to establish a connection between the practice of Parkour and aesthetic-political effects in the formation of subjectivity fun to put in place another form of transit in social spaces. Methodological and conceptual framework chosen for this study to develop positions in the order of thought's Deleuze and the International Situationist. This is intended to make a possible image of the subjectivity involved in politics and everyday practices aesthetically under experiencing new forms of corporeality in the social and community life. That is, a new form of political subjectivity from the playful-aesthetic.

Keywords: game; Parkour; subjectivity; body; Deleuze.

* Profesor de la Facultad de Humanidades en la Universidad Nacional de Mar del Plata.

Deleuze, Política y Subjetividad. El Parkour o la subjetivación lúdico-política de los cuerpos post-urbanos

Introducción

El *Parkour* o *l'art du déplacement*, nace en Francia a fines de los 80's y toma un significativo impulso a principios de los 90's, como un complejo entramado de movimientos encadenados al azar que se propone un deslizamiento duradero por las superficies tanto urbanas como naturales. Este *recorrido* (*Parcours*) por los territorios urbanos es una disciplina primordialmente corporal que se compone de técnicas precisas de coordinación, velocidad y equilibrio, basadas en los giros, saltos y contorsiones que se requieran para seguir adelante en un trayecto no definido. En efecto, el *Parkour* no se determina en un circuito cerrado en el cual el itinerario está preestablecido, sino que, por el contrario, el factor aleatorio de los caminos por recorrer es su principal aspecto. El movimiento corporal que dispone esta disciplina toma un dinamismo y una versatilidad que posibilita la adaptación a los imprevistos que presenta el terreno por el cual se transita (Pach, 2011: 18). Además esto permite una *interfaz* fluida entre los sujetos en movimiento y las estructuras urbanas que la ciudad propone¹. Por ello, el *Parkour* es un arte de los deslizamientos, de los movimientos que pliegan los espacios y que generan otros nuevos recorridos, otras velocidades y nuevas rutas por los lugares habituales. Su fluidez interviene en la linealidad de las calles y la grilla de las estructuras arquitectónicas, inyectando una veloz movilidad atemporal (Bourriaud, 2007: 32) que anula la finalidad de los movimientos cotidianos que usualmente buscan desplazarse para alcanzar un lugar determinado. Sin límites, ni reglas estrictas, ni principio ni fin, el *Parkour*

se presenta como un arte de la desterritorialización de flujos segmentados, de líneas de fuga entre complejos molarizados; en el que los obstáculos materiales (efectuación de procesos socio-políticos) son conectados rápida y eficazmente por una ondulación inmaterial e impersonal que las hace huir, las enlaza y dinamiza bajo una insistente variación indeterminada de movimientos, acrobacias y saltos.

(...) Los movimientos cambian también al nivel de las costumbres o de los deportes. Hemos vivido mucho tiempo con una concepción energética del movimiento: un punto de apoyo o una fuente de movimiento. Carreras, lanzamiento de peso, etc.: se trataba de esfuerzo, de resistencia, siempre con un punto de origen, con una palanca. Pero vemos que hoy el movimiento se define cada vez menos mediante un punto de apoyo. Todos los deportes nuevos —el surfing, el windsurfing, el ala-delta— se basan en la inserción en una ondulación preexistente. Ya no hay un origen como punto de partida, sino un modo de ponerse en órbita. Se trata fundamentalmente de situarse en el movimiento de una gran ola, de una columna de aire ascendente, de “colocarse entre”, y no ya de ser el origen de un esfuerzo (...) (Deleuze, 1995: 194-195)

El *entre* en el que el *Parkour* se efectúa es la intervención activa de una corporalidad flexible y dinámica en tanto que abre las estructuras urbanas y las complejiza, las pliega y las repliega para darles una nueva forma, un nuevo modo de existencia. En este sentido, se puede arriesgar que existe la posibilidad de generar una imagen de la subjetividad lúdica que se involucre mediante un juego de variaciones corporales intensivas (el *Parkour*) en el juego socio-político urbano, como el dispositivo que produce la desterritorialización tanto de las formas subjetivadas (Sujetos sociales) como de las formas políticas materializadas

¹ “Concern with the interface between body and society, the ways in which the physical organism constrains and inspires patterns of social interaction and the invention of culture”. (Blacking, 1977: v-vi)

en los espacios urbanos: El *parkour* es una *performance revolucionaria estético-política* (Adey, 2010b: 126 ss.).

El Neo-Situacionismo, una práctica lúdico-política

La herencia filosófico-política que el *Parkour* encarna tiene sus antiguas referencias en aquella fuerza revolucionaria que, de la mano de Guy Debord, se denominó *Situacionismo*. Este movimiento o corriente contracultural que surgió a fines de los 50's y recorrió los sesenta, tomó una impronta determinante en el surgimiento de los sucesos de Mayo del 68 (Jappe, 1999: 99-104). Su propuesta conceptual se caracteriza por una fuerte intervención intelectual y artística en la que se promueve una revolución en las formas habituales de expresión y comportamiento diarios; a los fines de propiciar una suerte de independencia de las *confusiones intencionales* (Debord, 1997: 2) con que la clase dominante aturde la comprensión de la situación de los dominados. Según Debord, la sociedad se ha tornado un *espectáculo* siniestro que fusiona las representaciones sociales en un cúmulo indiferenciado de relaciones intersubjetivas, mediatizadas por imágenes ilusorias de una fuerte *positividad indiscutida e inaccesible* (Debord, 1999: Tesis 10). El espectáculo produce una serie de representaciones abstractas que aliena al individuo y le prefigura las afecciones, enajenándolo de toda forma de autoconstitución posible y generándole un sopor onírico que lo envuelve en una confusa ilusión de progreso, bienestar y pseudo-felicidad (Debord, 1999: Tesis 21, 24, 32, 34; Jappe, 1999: 12-15). Entre tanto, la cultura se presenta como el debilitamiento de las fuerzas humanas en función de un orden artificial de la vida cotidiana (Internacional Situacionista, 1977: 1), administrando el tiempo *pseudo-cíclico* de consumo de imágenes-mercancías y gestionando los espacios urbanos entendidos como la territorialización del dispositivo de dominio capitalista sobre las acciones humanas. Ante tal panorama de extrañamiento y somnolencia, el situacionismo se propone realizar un *trabajo colectivo organizado, tendiente a un uso unitario de todos los medios de agitación de la vida cotidiana* (Debord, 1997: 8). Una desestabilización de las formalidades y normas que rigen los actos diarios y que tienden a la repetición estable de las formas alienantes de la sociedad espectacular. En este sentido, la Internacional Situacionista pretende intervenir este modelo de reproducción homogéneo de

vidas pasivas para crear nuevas situaciones de vida, nuevas formas relacionales en las cuales los sujetos puedan generar otras maneras de sentir y actuar.

Nuestra idea central es la construcción de situaciones, es decir, la construcción concreta de ambientes momentáneos de la vida y su transformación en una calidad pasional superior. Tenemos que poner a punto una intervención ordenada sobre los factores complejos de dos grandes componentes en perpetua interacción: el marco material de la vida; los comportamientos que entraña y que lo desordenan. (Debord, 1997: 9)

Crear una *situación* implica agrietar el tiempo y el espacio espectacular, haciendo fugar sus fuerzas estratificantes para producir un momento de vida emancipador, liberador del sueño capitalista. En efecto, una situación es una construcción concreta de organización colectiva que se efectúa mediante un *juego de acontecimientos* (Internacional Situacionista, 1977: 1) que generan rupturas, inestabilidades, disonancias en los comportamientos habituales. Su fuerza creativa radica en la posibilidad de producir nuevas formas de afecciones, nuevas maneras de pensar y sentir; es por ello que la praxis situacionista estimula la *voluntad de creación lúdica* (Debord, 1997: 10) en todas las dimensiones del obrar humano. Debord afirma que la vida se presenta como un cúmulo de situaciones fortuitas y variadas, que bajo la espesura del espectáculo, se tornan indiferenciables, homogéneas y repetitivas; las pocas situaciones de vida que se distinguen confluyen en un bloque de sensaciones múltiples al sentir común diario, son flujos afectivos heterogéneos. Por ello, se necesita crear situaciones, ambientes colectivos de fuerzas, que hagan desestabilizar la regularidad continua de las sensaciones prefabricadas que la sociedad del espectáculo se encarga de fomentar. En esto se vislumbra la peligrosidad del espectáculo, en la masiva distribución de un pensamiento de *no-intervención* en las decisiones de vida. Como antesala de la posmodernidad, el situacionismo advirtió el complejo entramado de *muertes* que advendrían en las décadas posteriores y que formaron parte de esa ideología ausente que luego forjaría el pensamiento neoliberal de fines de siglo.

La teoría situacionista sostiene firmemente una concepción *no-continua* de la vida (Debord, 1997: 12), en la que la movilidad y las mutaciones fluyen indeterminadamente en el devenir aleatorio de las situaciones vitales. Con esto se pretende advertir sobre la unidad estable que el sistema capitalista espectacular

confecciona para la proliferación de su cultura de consumo. La intervención creativa sobre esta continua unidad de sensaciones y necesidades se da a partir de modos de comportamiento experimentales ligados a las condiciones de la sociedad urbana, técnicas de paso dinámico, aligerado y fluido a través de ambientes variados, esto se denomina *Deriva*, la cual promueve espacios de sensibilidad alternativos que colaboran a gestar sentimientos inexistentes hasta la fecha. Ciertamente, se trata de hacer *derivar* las sensaciones por otros territorios, otros planos, y efectuar situaciones que abran nuevos espacios de vida.

El juego transitorio que ofrece el situacionismo multiplica las relaciones entre objetos y sujetos a partir de prácticas de confusión pasional por el cambio rápido de ambientes y de temporalidades. Esto provoca un salto cualitativo en la nulidad que caracteriza a los comportamientos y pensamientos habituales, introduciendo en estos una flexibilidad y un dinamismo que afirma el devenir insistente de la pluralidad constitutiva de la vida. Asimismo, el juego *nómada* situacionista no posee una finalidad precisa, sino que se determina momentáneamente a sí mismo como un instante fugaz por el que transitan fuerzas vitales de diversos modos y que, a cada nuevo paso, se reconfiguran en nuevo orden afectivo.

El juego situacionista se distingue de la concepción clásica de juego por la negación radical del carácter lúdico de competición y de separación de la vida corriente. El juego situacionista no es distinto de una elección moral, que es la toma de partido para el que asegura el reino futuro de la libertad y del juego. (Debord, 1997: 12)

La *deriva lúdica* abre una grieta en la regularidad cultural desestructurando las potencias oprimidas de los individuos; juega con las piezas urbanas pero en otro tablero, con otras reglas, y permite transformar la apesadumbrada vida cotidiana en un alegre campo de juego, diverso, múltiple, variable y novedoso. En este sentido, el *Parkour* como práctica *lúdica* en el territorio urbano se presenta como esa *deriva* que realiza el juego situacionista en función de emancipar a los individuos de la materialización de las verdades que se ofrecen en el orden capitalista. Así, el *Parkour* opera bajo un orden *deconstructor* (Fuggle, 2008: 159) de la realidad urbana, en tanto hace tratabillar el orden monológico de las convenciones sociales, los supuestos económicos y las estructuras funcionales arquitectónicas. Con sus giros, vueltas, despliegues y contorsiones, la corporalidad móvil del

Parkour interviene en los comportamientos cotidianos de buen uso de los espacios urbanos, para transmutar dichos espacios de limitación pulsional humana en planos indeterminados de desterritorialización social del deseo. En definitiva, el *Parkour* es la práctica *lúdica* que introduce el devenir en la linealidad espacio-temporal de la cultura urbana, multiplicando al infinito las formas novedosas de transitar por el flujo de vida.

Post-Urbanidad o la revolución molecular

El territorio como espacio vital, de lucha y de emancipación, es uno de los puntos relevantes de problematización para el situacionismo, en tanto que se realiza una fuerte crítica al concepto que engloba el dispositivo de producción cultural capitalista en relación a la territorialidad, lo que se denomina *Urbanismo*. A partir de él se toma posesión del espacio, tanto natural como artificial, para reformar sus distribuciones en función de la dominación absoluta: el estancamiento de la vida laboral y la proliferación del consumo cultural. El urbanismo es la *congelación visible de la vida* (Debord, 1999: Tesis 170), en tanto "(...) segmentaridad estratificante de los espacios sociales: habitar, circular, trabajar, jugar: lo vivido está segmentarizado espacial y socialmente" (Deleuze & Guattari, 2010: 214).

Las construcciones urbanas están destinadas a una determinada funcionalidad que lejos de ser meramente decorativa cumple un rol claramente formativo de las conductas humanas. Basta con detenerse en la masiva distribución de los *Manuales de Urbanismo y Buenas Costumbres* que proliferaron a fines del siglo XIX y por toda la mitad del siglo XX². En efecto, la propuesta situacionista ofrecía una crítica al urbanismo *espectacular* en tanto espacio reproductor de esquemas enajenantes de la vida y su entorno, oponiendo una urbanidad *lúdico-social* en la que el juego, la imaginación y la participación comunitaria en su construcción fuesen productoras de nuevas ex-

² El *Manual de Urbanidad y Buenas Maneras* de Manuel Antonio Carreño, fechado en 1853 es un claro ejemplo de este dispositivo de disciplinamiento por medio de la estructura arquitectónica y la forma "correcta" de movilizarse por la ciudad. Para un estudio de esta tecnología de poder basada en el adoctrinamiento formal de las prácticas sociales en la vida cotidiana: CASTRO-GÓMEZ, S. & RESTREPO, E. (Eds.) (2008): *Genealogías de la Colombianidad. Formaciones discursivas y tecnologías de gobierno*. Bogotá: PUJ; CASTRO-GÓMEZ, S. (2010): *Historia de la gubernamentalidad*. Bogotá: PUJ.

perencias de comportamiento y sensibilidad (Internacional Situacionista, 1977: 1). La intervención práctica que se proponía conjugaba escenificaciones públicas, happenings y ciertos prototipos de lo que hoy se conoce como *flashmob*, que permitían una *deriva*, una línea de fuga en el entramado anquilosado del paisaje urbano.

La *nueva* arquitectura de Le Corbusier ofrece un buen ejemplo de urbanismo funcional que se sirve de las fuerzas subversivas emergentes para banalizarlas y luego distribuirlas una vez esterilizadas (Debord, 1997: 2). Ciertamente, en medio de una proliferación de manifestaciones artísticas y culturales que profesan la desestructuración de las formalidades y la libre expresión de los sentimientos, Le Corbusier define su nueva arquitectura a partir de la estandarización, la integración, la simplificación, la planta libre y la concepción de la vivienda como una *máquina de habitar* (Le Corbusier: 1961; 2001). La funcionalidad propuesta por estos postulados fundamentales se determina por la capacidad de circulación fluida y la economía del tiempo libre, o bien para ser más precisos la administración encubierta del consumo. De este modo, entre ondulaciones y rampas, ventanas apaisadas y jardines abiertos, la arquitectura lecorbusiana se torna dinámica, fluida y múltiple; se descentraliza la jerarquía de la fachada y el deslizamiento aleatorio entre formas rectas y onduladas toma privilegio por el recorrido rectilíneo de las antiguas construcciones (Kaufmann, 1985: 69-96). Así, el nuevo urbanismo transfigura, disminuye y restringe, la potencia liberadora de la pluralidad fluida del devenir para *armonizar* los espacios en una operativa de desmantelamiento ideológico de las expresiones emancipadoras (Le Corbusier: 1964, 9). El urbanismo toma la *responsabilidad de colocar una civilización en sus muebles* (Le Corbusier, 2001: 24), se introduce en la vida cotidiana para presenciar/producir la enajenación de los individuos que transitan por sus interiores sin oportunidad de autoconstituirse como seres abiertamente vitales. "(...) Urbanismo en todo, desde que se levanta de su silla: sitio de su vivienda, sitio de su barrio; el espectáculo de las ventanas adornadas para los ediles; la vida de la calle, el dibujo de la ciudad." (Le Corbusier, 2001: 25).

Bajo un manto de simplicidad, dinamismo y fluidez, el urbanismo reintroduce las fuerzas segmentarias de la sociedad de consumo en la vida diaria, reterritorializando las líneas de *sobrecodificación* capitalista sobre los conceptos insurrectos mediante una *máquina binaria* (Deleuze & Guattari, 2010: 227-ss)

de captura de los flujos vitales. Para Le Corbusier toda la arquitectura, en definitiva, es *el juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes reunidos bajo la luz* (Le Corbusier, 1964: 16); juego de representaciones trascendentes y lumínicas que dan forma y estilizan la vida, sus costumbres y comportamientos, bajo estrictas reglas que reproducen la enajenación y el debilitamiento de los individuos.

Desde la perspectiva deleuziana, las sociedades están atravesadas por *segmentaridades* que definen mediante una sobrecodificación los flujos de deseo (Deleuze, 2005a: 37-48; Deleuze & Guattari, 2010: 218), lo cual ejerce una fuerte restricción sobre sus potencias activas. Asimismo, estas segmentaridades poseen una forma *macro* que reduce a contradicciones las expresiones de una sociedad y una forma *micro* por donde transitan *flujos de cuantos* (Deleuze & Guattari, 2010: 221), entendidos como *signos o grados de desterritorialización en el flujo descodificado*. En efecto, existe en lo social un intercambio constante de formas macro (*molares*) y de formas micro (*moleculares*) que determinan la dinámica de representaciones de toda sociedad; puesto que por sobre toda expresión molar existen íntimamente ligadas, en lo subyacente, expresiones moleculares que efectúan variaciones de velocidad o lentitud en el complejo entramado social. Esto redefine la concepción de lo social puesto que el interés no estará dirigido exclusivamente (como lo hace el marxismo) a lo que los procesos molares producen, es decir, contradicciones; sino que se determinará lo social como un complejo interactivo de flujos codificantes y descodificantes que en continua variación se mueve por mutaciones aleatorias coimplicadas³.

De esta manera, se puede afirmar que lo molar se encarga, en tanto proceso de estratificación (Mengue, 2008a: 329), de organizar, formalizar y distribuir ordenadamente los contenidos y las expresiones sociales, esto es *codificar* (Deleuze, 2005a: 25); lo molecular, en cambio, es una línea de fuga que hace huir las codificaciones mediante una precipitación repentina que activa las conexiones con los *cuantos*⁴, es decir, una *descodificación*. Pero este proceso de *des-*

³ En este sentido, es válido el aporte de Mengue al entender el concepto de pueblo, más allá de la extrema codificación política que el término produce en Negri & Hardt, como una multitud dinámica de intercambios fluidos en constante mutabilidad de fuerzas singulares. (MENGUE, 2008b: 65-ss).

⁴ Se podría definir más específicamente a los cuantos como tensiones graduales de fuerzas que al conectarse potencian sus cualidades y permiten nuevas formas conectivas y nuevos desa-

codificación de los flujos estratificados, eventualmente, hace que se *conjuguen* esos mismos flujos de tal manera que confluyan en un punto de acumulación que bloquea dichas líneas de fuga generando una *reterritorialización* que devuelve la segmentaridad al flujo inicial.

Las líneas de fuga conectan y prolongan sus intensidades, hacen saltar signos-partículas fuera de los agujeros negros: pero al mismo tiempo se pliegan a microagujeros negros en los que se arremolinan, a conjunciones moleculares que las interrumpen; y también entran en segmentos estables, binarizados, concentrados, orientados hacia un agujero negro central, sobrecodificados. (Deleuze & Guattari, 2010: 227)

La diáda Molar/Molecular no cesa de variar, de intercambiarse, de *desterritorializarse y reterritorializarse*; una máquina abstracta de sobrecodificación y mutación que por resonancias transita inestabilidades sin dejar de lograr un equilibrio relativo. Es aquí donde lo político toma relevancia en una doble dimensión: por un lado lo *macropolítico*, asociado a lo molar, lo binarizante, lo sobrecodificado; por otro lado, lo *micropolítico*, vinculado a la desterritorialización, a lo molecular, a las fugas descodificadas. Así, la política en todas sus magnitudes estará atravesada por intensidades deseantes que se solidifican o dinamizan según los devenires sean mayoritarios o minoritarios. Ciertamente, el estudio de las manifestaciones políticas debe interesarse más por advertir las líneas de fuerzas, aislar los focos de codificación y delinear los puntos de fuga que se les escapan, entre *los devenires de una multiplicidad de líneas o de dimensiones entremezcladas, duras o flexibles, microscópicas o macroscópicas*. (Antonioni, 2007: 74)

Se trata de una acción política minoritaria, una *micropolítica*, que proceda a minorizar los estratos sedimentados de la macropolítica o, mejor, la axiomática capitalista. En efecto, minorizar es hacer un uso intensivo despolitizado de lo político, es devenir minoritario como la imposibilidad de no intervenir en lo político sino es colectiva y rizomáticamente; es *desprender devenires contra la historia, vida contra la cultura, fuerza activa de minoridad* (Deleuze, 1990:

28-44). De ahí que la potencia de minorización haga huir la codificación política por una heterogeneidad radical de los medios y de las formas de acción, *una multiplicidad de grupos sin jerarquía, de talleres, de constelaciones, de máquinas de guerra pacíficas, de montajes extemporáneos, impredecibles* (Antonioni, 2007: 79). No se trata, en definitiva, de derribar el centro de poder establecido, porque se entiende que es parte del proceso político de toda sociedad, sino que requiere una *minorización* de las prácticas políticas para hacer *tartamudear* el ordenamiento rígido de las fuerzas sobrecodificadas. Devenir-minoritario en política es la *Revolución Molecular* (Guattari & Rolnik, 2005: 64). Esta revolución implica una desterritorialización de las formas de relacionarse en lo infrasubjetivo, lo subjetivo y lo intersubjetivo; para devenir-revolucionario es necesario producir una *nueva sensibilidad* de las condiciones de vida colectivas e individuales (Mengue, 2009: 90).

Retomando, el urbanismo se posiciona efectivamente en el proceso de codificación segmentarizado que binariza, circular y linealmente, tanto las estructuras materiales como los comportamientos humanos vinculados a dichos diseños arquitectónicos. Su operatividad territorializa las prácticas urbanas bajo una formación destacada por sobre las demás líneas que transitan, generando una diferenciación de notable bloqueo de los flujos deseantes. Incluso, los motivos novedosos de la nueva arquitectura confiscan la potencia desterritorializante de las fuerzas moleculares para reterritorializarlas como parte de la axiomática capitalista. Indudablemente, lo *urbano* constituye el dispositivo macropolítico de codificación de los procesos sociales. Por el contrario, lo *post-urbano* es la proliferación *transversal* (Guattari, 1972: 80) y abierta de espacios de *minorización* de los bloques sedimentados de la arquitectura urbana mediante la intervención de devenires-moleculares en sus hábitos sobrecodificados. Incluso, la indicación de lo “post”, remite no tanto a una negación o superación sino más precisamente a una *actitud*, una *zona de actividad* (Bourriaud, 2007: 14) que atraviesa los espacios urbanos, como formas específicas de una cultura, para trazar de manera *radicante* un recorrido de proliferaciones que (se) produce un nuevo diagrama estético-existencial (Bourriaud: 2009: 57-58).

Se trata de ofrecer instantes de fugas dinámicas por las calles, los techos, las escaleras; de desterritorializar las casas, las plazas, los espacios públicos e introducir una fuerza fugitiva que haga de esos paisajes molarizados una territorialidad novedosa para

rollos relacionales. En este sentido, la codificación fija las oportunidades de los cuantos a una serie limitada de relaciones, por ello la línea de fuga opera como un plegamiento del afuera relacional que a los cuantos —mientras permanecen codificados— se les presenta como oculto. (Deleuze & Guattari, 2010: 223-224).

la producción de otras formas de sensibilidad vital. Lo *post-urbano* agita los segmentos, los bloques, las molaridades, efectuando nuevas conexiones de flujos y derivando en zonas de indiscernibilidad que desdibujan las líneas trazadas por los centros de poder o zonas de potencia. Asimismo, el *Parkour* se propone como una práctica fuertemente *rizomática*, *desterritorializante* y *micropolítica*; en tanto que el movimiento fluido que dicha práctica inyecta en las edificaciones urbanas minoriza su manifiesta funcionalidad para trazar un plano *lúdico* de post-urbanidad. Los deslizamientos, los giros, las inflexiones y las figuras acrobáticas que el *traceurs* emplea sobre el mencionado plano desterritorializa la superficie transitada para hacerla huir en un flujo de variación intensivo por el *entre* de las estructuras pavimentadas. Aunque se sabe que este procedimiento de molecularización de la urbanidad no está exento de ser reterritorializado por las fuerzas molares de los centros de poder, por ejemplo: en la instalación de espacios prefabricados para la práctica de los deportes extremos, pistas, rampas, etc. Lo que sería una forma de sobre-codificar el terreno que inicialmente fue desterritorializado y reintroducir el bloqueo de sensaciones bajo límites estrictos de regularización espacial. Pese a ello, el *Parkour* ofrece la posibilidad de realizar la revolución molecular de los modos sensibles-vitales acostumbrados; es una búsqueda permanente de nuevos espacios que generen aperturas afectivas y nuevos modos de vida.

Traceurs o el Diagrama de las Subjetividades Intensivas

La propuesta ético-política deleuziana tiene por finalidad, entre otros aspectos, el estudio de la dinámica de líneas intensivas que se interrelacionan y constituyen el entramado social. Esto se presenta como una *cartografía ontológico-política*, que contiene tres tipos de líneas: a) líneas relativamente flexibles de códigos, territorializadas parcialmente; b) líneas molares o segmentaridades duras, que proceden a la organización dual de los estratos; c) múltiples líneas de fuga expresadas en cuantos, intensidades de puro devenir (Deleuze & Guattari, 2010: 226; Sauvagnargues, 2006a: 192-193; Sasso & Villani, 2003: 254). Por ello, este enfoque *cartográfico* político pasa por una cuestión de trazado intensivo de líneas que varían según las velocidades y lentitudes de sus expresiones; puesto que lo que importa es concebir lo social, o mejor, la vida, no tanto como un desarrollo de for-

mas, sino como *una relación compleja entre velocidades diferenciales, entre freno y aceleración de partículas. Una composición de velocidades y de lentitudes en un plan inmanente* (Deleuze, 2004: 150).

Las relaciones que estas líneas sostienen se brindan en determinadas zonas que conforman los centros de poder. En efecto, dichos centros –momentáneos y relativos a los cambios de flujos– poseen tres zonas definidas, aunque íntimamente coimplicadas en sus influencias: inicialmente, la zona de potencia, por la que transitan líneas duras que consolidan y privilegian ciertos segmentos particulares; luego, las zonas de indiscernibilidad, en la que los segmentos definidos anteriormente se vinculan con fuerzas microfísicas moleculares entrando en un proceso de desterritorialización; por último, una zona de impotencia, en la que se alcanza el límite de molarización de los flujos que puede convertir, pero sin llegar a controlarlos acabadamente (Deleuze & Guattari, 2010: 230). Las zonas pueden definirse como umbrales de intensidades, aperturas por las cuales las intensidades viajan y se conectan, en donde se presencia su profundidad, en tanto que reflejan una desigualdad en sí pero que a su vez afirma el diferencial de potencia de las líneas relacionadas (Deleuze, 2009b: 346).

Ahora bien, bajo este sistema abierto de intensidades (Mengue, 2008a: 122-126) los individuos o grupos son atravesados por líneas compositivas en sus tres variantes que transversalmente entran en variación, en la medida en que comportan gestos y expresiones según coeficientes variables a lo largo de las zonas o umbrales de intensidades (Deleuze & Bene, 2003: 82). Por tanto, si esta conformación tiene este registro inestable y siempre cambiante, no es posible una pregunta esencialista sobre lo que es un cuerpo o un grupo, puesto que no hay una esencia estable y permanente en ellos; es más pertinente interrogarse sobre lo que *pueden* los cuerpos o los grupos, es decir, una pregunta por sus *intensidades*. En efecto, si lo primordial del pensamiento deleuziano en este aspecto se posiciona del lado de las relaciones, éstas no son separables de las afecciones que generan (Deleuze, 2003: 75-91, 157-166; Deleuze, 2009a: 219), sino que principalmente se definirán por sus posibilidades afectivas: “¿Qué es lo que puede un cuerpo? La estructura de un cuerpo es la composición de su relación. Lo que puede un cuerpo es la naturaleza y los límites de su poder de ser afectado” (Deleuze, 1996, 198). Así, es posible componer una *cartografía intensiva de los cuerpos*, desde el conjunto de latitudes y longitudes que constituye su na-

turalidad —o plan de inmanencia— diversa, mutable, incesante entre las multiplicidades que afecta. Por un lado, la longitud refiere al conjunto de relaciones dinámicas entre las partículas que componen al cuerpo, es decir, entre *elementos no formados* (Deleuze, 2004, 155); por otro lado, la latitud indica el conjunto de afectos que moviliza un cuerpo en cada momento, es decir, *los estados intensivos de una fuerza anónima*. En definitiva: *La latitud está compuesta de partes intensivas bajo una capacidad, de la misma manera que la longitud está compuesta de partes extensivas bajo una relación* (Deleuze, & Guattari, 2010: 261).

Las corporalidades individuales y colectivas, las subjetividades en general, están recorridas por tensiones que trazan en sus configuraciones umbrales según variaciones de amplitud que se expresan bajo estas coordenadas. De este modo, la organización interna de una corporalidad no remite estrictamente a una organización ordenada y segmentada de sus partes (*organismo*) sino que tiende a generar un plano de inmanencia por el cual sobrevuelan las líneas afectivas que dan consistencia a dicho cuerpo, es decir, *es un cuerpo intenso, intensivo* (Deleuze, 2002: 47). A este cuerpo que no tiene órganos estratificados, sino fuerzas variables que lo afectan, Deleuze lo denomina: *Cuerpo sin Órganos* (CsO). Su objetivo es convertir al cuerpo en una fuerza que no se reduzca al organismo (Deleuze & Parnet, 2002: 76), ya que éste se estructura bajo estrictos procesos de molarización permanente sobre las potencias corporales desde la censura y la represión.

Un CsO es esencialmente una experimentación político-biológica —aunque no se limita únicamente a ello— que hace circular intensidades, las alberga transitoriamente para luego distribuirlas por una matriz no formada, a partir de producir un *continuum* intensivo de deseo ininterrumpido (Deleuze & Guattari, 2010: 158). Posee dos momentos en su desarrollo: primeramente, un instante de fabricación de dicho CsO; luego, el despliegue fluido de las intensidades. La fabricación o elaboración del cuerpo sin órganos se vincula con el momento de fuga, de huida y apertura; la circulación de las fuerzas intensivas será el proceso de desterritorialización, o simplemente la molecularización del organismo. Por ello, al desterritorializarse no se restringen las potencias de las fuerzas que lo atraviesan, sino que se instaura un plano de consistencia que a diferencia del organismo mantiene la dinámica de los flujos deseantes. En efecto, se establece una *meseta*⁵ en el plan de inmanencia, una región de

intensidad continua que permite la vinculación fluida con las otras regiones en dicho plano, puesto que su formación puede darse en una diversidad de agenciamientos muy diferentes (artísticos, científicos, místicos, políticos, etc.).

Ciertamente, el CsO pasa por ser el campo de inmanencia propio del deseo, pero en él no se aloja, no es su espacio, porque éste no es un lugar, no es una extensión, sino que es un *límite* (Deleuze & Guattari, 2010: 156). No se puede capturar, solo se transita fugazmente de manera anónima, solo se percibe por singularidades *que ya no se pueden llamar personales* ni extensivas, tan sólo agenciamientos intensivos. Tampoco se está fuera o dentro de un CsO, puesto que el interior y el exterior forman igualmente parte de la inmanencia del Afuera absoluto (Deleuze & Guattari, 2010: 162). El cuerpo sin órganos oscila entre dos polos definidos: las superficies de estratificación, sobre las que se pliega; y el plan de consistencia en el que despliega y abre una experimentación. Es el límite que conjuga las estratificaciones, coagulaciones o fenómenos de acumulación en la inmanencia. En este sentido, se define a los estratos como ataduras que se forman al imponerse *funciones, uniones, organizaciones dominantes y jerarquizadas* (Deleuze & Guattari, 2010: 164) a las fuerzas implicadas, y al conjunto de estos estratos (organismo, significancia y subjetivación) el CsO les opone una desterritorialización (o *n* articulaciones) como el movimiento necesario para una nueva experimentación. La propuesta es el siguiente:

(...) instalarse en un estrato, experimentar las posibilidades que nos ofrece, buscar en él un lugar favorable, los eventuales movimientos de desterritorialización, las posibles líneas de fuga, experimentarlas, asegurar aquí y allá conjunciones de flujos, intentar segmento por segmento continuos de intensidades, tener siempre un pequeño fragmento de una nueva tierra. (...) Conectar, conjugar, continuar: todo un “diagrama” frente a los programas todavía significantes y subjetivos (...) (Deleuze & Guattari, 2010: 165-166)

A partir de este diagrama operativo para la producción de CsO es que la subjetividad deviene *nómade*, intensa e imperceptible (Deleuze, 2002: 99). El cuerpo se desestratifica para liberar la potencia de las

⁵ Deleuze y Guattari toman este concepto de Bateson, G. (1977): *Vers une écologie de l'esprit*. T.1, Paris: Éd. du Seuil, 125-126. (Deleuze & Guattari, 2010: 26; 32, n. 18).

fuerzas o líneas que lo componen y derivar en una sensibilidad activa, cambiante y discontinua. El cuerpo supera sus limitaciones formales de las sedimentaciones para moverse ilimitadamente en sintonía con la inmanencia (Dosse, 2009: 191). Todo un diagrama de la subjetividad intensiva se urde en la cartografía de las corporalidades y los cuerpos sin órganos.

El *Parkour* se presenta como un arte de desarrollo colectivo de nuevas formas de experimentación del terreno urbano. Una manera diferente de apropiarse de la heterogeneidad dinámica de la multiplicidad social que se presenta de modo estable y sedimentado en el diseño urbano (Guss, 2011: 73-74). Una práctica corporal que interviene para hacer derivar —desterritorializar— las líneas duras o segmentos de la arquitectura en líneas potentes de fuga, en las que los estratos se disuelven en un movimiento de *roulade*, en un *passe muraille*⁶ o simplemente por transitar no ya caminando sino corriendo (*courir*) un espacio que se torna instantáneamente en una nueva territorialidad, en un nuevo plano. Así, la extensividad concreta de los espacios públicos, sus verticales y horizontales, se pierde transversalmente entre *sauts* y *passemets* para dejar entrar un devenir-intenso de la corporalidad colectiva (urbanidad) y efectuar una simbiosis de fuerzas desterritorializadas para generar ese plano de inmanencia del deseo que es el cuerpo sin órganos. En efecto, la subjetividad se *des-organiza* en medio de los movimientos fluidos, se despoja de sus formalidades para *jugar* con el espacio sedimentado, para recorrer de un modo alegre y vivaz los territorios urbanizados; y a la vez que moleculariza su arquitectura funcional, él mismo infiltra una línea de fuga en sus modos de desplazamiento, ya no formal, ya no habitual.

El *traceurs*⁷ huye de sí en ese trazado itinerante y *lúdico* que sobrevuela por las calles, los bancos, las paredes y las escaleras de cemento, trazando sobre sí un coextensivo mapa de intensidades que adviene sobre la urbanidad para diagramar una corporalidad post-urbana. Mente y cuerpo ya no se presentan como formas territorializadas constitutivas de un sujeto (Blacking, 1977: 18) sino que se pliegan en un mismo impulso vital, puesto que convergen las fuerzas individuales que lo atraviesan y, al mismo tiempo, arrastra las potencias colectivas de las estructuras

materiales urbanas, para que su eventual individualidad genere un devenir-intenso, un devenir-imperceptible de su nombre, de su rostro e identidad. En definitiva, el *traceurs* es una imagen de la subjetividad *lúdica* porque se vuelve cuerpo intensivo, variable e indeterminado —es decir, *post-urbano* (Ansell Pearson, 1999: 214)— en tanto que traza un diagrama lúdico e inmanente sobre las segmentaridades arquitectónicas, haciendo huir la rigidez (propia y social) para instaurar un plano de consistencia que pliega y despliega las corporalidades individuales y los espacios colectivos-sociales. Una máquina de conectar continua y lúdicamente agenciamientos múltiples, una *heterogénesis lúdica de la corporalidad*.

Parkour o los Juegos Políticos de las Corporalidades

La sociedad disciplinaria que nace en la modernidad europea tiene como signo propio la gestación de espacios fuertemente estratificados para el disciplinamiento corporal y moral de los individuos; un uso molar de los espacios que modela de manera análoga todas las subjetividades en virtud de un ideal, que genera un encierro cifrado y material sobre las corporalidades, que lo captura y lo vuelve dócil para la producción capitalista. La sociedad disciplinaria es una máquina de regulación de fuerzas y economía de gastos que produce sujetos encerrados en sus propias prácticas (Foucault, 2006: 139-174; 1999: 75-110.; 1992: 89-104, 156-193). Posteriormente, a fines del siglo XX, una nueva mutación social y económico-política del capitalismo transforma los dispositivos de la sociedad disciplinaria, los modifica aunque no los elimina. La nueva *sociedad de control* se caracteriza por una *modulación* continua de variación permanente que sobrecodifica las subjetividades bajo los dispositivos del consumo y el endeudamiento (Deleuze, 1995: 277-286). Es un encierro *abierto*, inmaterial, codificado por series numéricas binarias infinitas; una ondulación vacía de venta de servicios, flujos financieros, empresas virtuales y seguros contra todo riesgo (Deleuze, 2005a: 73-74). La creatividad se ha tornado publicidad, la inmanencia es únicamente económica, las desterritorializaciones son salvajes, los juegos se banalizan en pantallas y máquinas hambrientas de metal. La sociedad de control ha reterritorializado las fuerzas revolucionarias intensivas en una política regulada que controla todas las acciones humanas bajo un amable juego de control y seguridad.

Ahora bien, los juegos se componen de reglas,

⁶ Para un detallado análisis de los movimientos característicos del Parkour, su técnica y modo de entrenamiento ver PACH, 2011: 81-ss.

⁷ El practicante de parkour se denomina traceurs, haciendo referencia a la capacidad de trazar nuevos planos en el itinerario ordinario que presentan los espacios urbanos.

un espacio concreto y limitado, individuos que ofician de *jugadores*, y una finalidad que puede variar desde la simple diversión hasta la retribución material. Su determinación se evidencia en el cumplimiento de la legislación para el ordenamiento de las acciones al interior del juego, una distribución binaria de legalidad e ilegalidad. Estos juegos manifiestan una fuerte molarización del potencial creativo de lo lúdico y codifican tanto la subjetividad del jugador como sus movimientos propios. Pero existen otros juegos, otras formas de expresión lúdica que si bien no dejan de poseer los elementos antes mencionados operan bajo otras condiciones. En efecto, Jacques Ehrmann, junto a Kostas Axelos y Eugen Fink, en una misma época pensaron la posibilidad de un nuevo juego, una manera inmanente de jugar *le jeu du monde*⁸. El juego inmanente se caracteriza por no tener sujeto de acción definido, por su continua conectividad entre espacios heterogéneos, por realizar una convergencia espacio-temporal que lo hace salir de sus *goznes*, por ser ilimitado pero finito al trazar él mismo sus propias fronteras, y finalmente, por implicar y expresar el *fuera-de-juego* en un campo de inmanencia continuo de intensidades (Deleuze, 2005b: 211, n. 16). Deleuze propuso su *juego ideal* bajo preceptos similares (Deleuze, 1994: 78-84). En este sentido, el *parkour* se presenta ciertamente como una expresión material de este juego inmanente en la ciudad, que pretende no competir ni alcanzar una meta, tan solo fluir, deslizarse por los espacios; no tiene un sujeto definido sino que el individuo deviene parte del trazado de fuerzas que converge de modo inmanente con las fuerzas territoriales de lo urbano; no tiene un tiempo y un espacio específico, sino que se practica en cualquier lugar, en cualquier tiempo, no ya *el* espacio de juego, sino *un* espacio de juego, una *singularidad* que deviene lúdica al instalarse el flujo de movimiento; por último, el *parkour* es una máquina de conectar singularidades, de hacer huir las líneas sedimentadas y retornarles su potencial dinámico; efectúa materialmente un agenciamiento *lúdico* de heterogéneos (Deleuze & Parnet, 2002: 83).

Correr libre y desinteresadamente, correr por correr, cambiar el ritmo y redistribuir las líneas direccionales que guían el itinerario propio, ver el azar en cada giro, conectarse y continuar conectando líneas

de fuerzas, devenir-intenso, devenir-*jugador* en la ciudad (Rawlinson & Guaralda, 2011: 21). El *parkour* ofrece una manera activa de *sustraer* (Sauvagnargues, 2006a: 79) toda molaridad de la subjetividad para dejar que el acontecimiento (Mould, 2009: 738-750)⁹ se efectúe sin prejuicios ni abstracciones más que su propia lógica múltiple. Es una búsqueda permanente de conectar afectos en *medio* del camino que se traza entre la geografía urbana y el individuo, un mapa de intensidades que mueve las emociones (Saville, 2008: 891-914) en direcciones inimaginables para experimentar otras formas de sentir la corporalidad. Por ello, el trazado de los cuerpos en la nueva territorialidad post-urbana, es una forma-otra de reterritorialización política. El cuerpo deviene territorio, haciendo rizoma y conectando sus múltiples líneas con el afuera; a partir de una práctica lúdica transversal el espacio público toma nuevamente una connotación política, no ya desde la voz o el concepto sino desde la corporalidad en movimiento, un cuerpo *intenso*. En efecto, el *parkour* enlaza las fuerzas corporales para constituir un cuerpo colectivo no integrado bajo la forma de *Sociedad Civil*, *Comunidad* o *Pueblo*, sino a partir de la heterogeneidad colectiva anónima, denominada *Multitud* (GUSS, 2011: 73-85; Virno, 2003) que destituye el uso despolitizado de lo urbano para configurar un plano *lúdico-político*. El *parkour* es una especie de política subversiva corporal (Lewils, 2000: 65), en tanto que la libre expresión de sus movimientos transforma las conductas sociales, los usos habituales de los espacios urbanos y las actitudes materiales frente a los límites de la arquitectura. Posee un potencial revolucionario que promueve fugas *quebradas* en medio del diagrama político capitalista de consumo y competitividad, creando nuevos mundos, nuevos territorios donde no existen competencias ni necesidades más que el trazado de un agenciamiento *lúdico* que permita jugar el juego ideal, o mejor, *ser jugados por el azaroso juego de la inmanencia-vital* (Axelos, 1972: 151).

⁹ La comprensión a partir del acontecimiento de la práctica del *parkour* tomando como concepto la creación de un *smooth space and striated space*, es muy prolífera ya que permite dar una dinámica al conjunto abierto de movimientos de dicho arte, pero no es compatible con la propuesta teórica de Badiou sobre el *event* como pretende conjugar Mould en su texto.

⁸ EHRMANN, J. (1969): "L'homme en jeu" en Critique, N° 266; AXELOS, K. (1969): Le jeu du monde. Paris: Les Éditions de Minuit.; FINK, E. (1966): Le jeu comme symbole du monde. Paris: Les Éditions de Minuit.

Bibliografía

- ADEY, P. (2010a): *Aerial Life: Spaces, Mobilities, Affects*. Malaysia: Wiley-Blackwell.
- _____. (2010b): *Mobility*. New York: Routledge.
- ANSELL PEARSON, K. (1999): *Germinal Life. The difference and repetition of Deleuze*. London: Routledge.
- ANTONIOLI, M. (2007): "La maquinación política de Deleuze y Guattari" en Beaulieu, A. (Coord.): *Gilles Deleuze y su herencia filosófica*. Madrid: Campo de Ideas.
- AXELOS, K. (1972): *Hacia una ética problemática*. Madrid: Taurus.
- BLACKING, J. (1977): *The Anthropology of the body*. London, New York & San Francisco: Academic Press.
- BOURRIAUD, N. (2007): *Postproducción. La cultura como escenario*. Bs. As.: Adriana Hidalgo.
- BOURRIAUD, N. (2009): *Radicante*. Bs. As.: Adriana Hidalgo.
- DEBORD, G. (1997): "Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional". Revista *Fuera de Banda*, # 4: *ni arte, ni política, ni urbanismo*, Valencia.
- _____. (1999): *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- DELEUZE, G. & BENE, C., (2003): *Superposiciones*. Bs. As.: Artes del Sur. Trad. Jacques Algasí.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. (2010): *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos. Trad. José Vázquez Pérez & Umbelina Larraceleta.
- DELEUZE, G. & PARNET, C. (2002): *Diálogos*. Madrid: Editora Nacional. Trad. José Vázquez Pérez.
- DELEUZE, G. (1990): *Kafka. Por una literatura menor*. México: Era. Trad. Jorge Aguilar Mora.
- _____. (1994): *Lógica del sentido*. Barcelona: Editorial Planeta-De Agostini. Trad. Miguel Morey & Víctor Molina.
- _____. (1995): *Conversaciones*. Valencia: Pre-Textos. Trad. José Luis Pardo.
- _____. (1996): *Spinoza y el problema de la expresión*. Barcelona: Muchnik. Trad. Horst Vogel.
- _____. (2002): *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid: Arena. Trad. Isidro Herrera.
- _____. (2003): *En Medio de Spinoza*. (Clases 1978/1980/1981) Bs. As.: Cactus. Trad. Equipo Editorial Cactus.
- _____. (2004): *Spinoza. Filosofía práctica*. Barcelona: Tusquets. Trad. Antonio Escohotado.
- _____. (2005a): *Derrames. Ente el capitalismo y la esquizofrenia*. (Clases 1971-1974/1977/1979) Bs. As.: Cactus. Trad. Equipo Editorial Cactus.
- _____. (2005b): *La isla desierta y otros textos*. Valencia: Pre-Textos. Trad. José Luis Pardo.
- _____. (2009a): *Crítica y clínica*. Barcelona: Anagrama. Trad. Thomas Kauf.
- _____. (2009b): *Diferencia y repetición*. Bs. As.: Amorrotu. Trad. María Silvia Delpy & Hugo Beccacece.
- FOUCAULT, M. (1992): *Microfísica del Poder*. 3ª ed. Madrid. Ediciones de La Piqueta.
- _____. (1999): *Historia de la sexualidad 1: La voluntad de saber*. México: Siglo XXI.
- _____. (2006): *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Bs. As. Siglo XXI.
- FUGGLE, S. (2008): "Le Parkour: Reading or Writting the City?" en Lindley, E. & McMahon, L. (eds): *Rhythms. Essays in French Literature, Thought and Culture*. Germany: Peter Lang.
- GUSS, N. (2011): "Parkour and the Multitude: Politics of a Dangerous Art" en *French Cultural Studies*, February, Vol. 22 N° 1, pp. 73-85.
- INTERNACIONAL SITUACIONISTA (1977): "Definitions", en *Internationale Situationniste*, 2, 1958. Trad.

- Julio González del Río Rams. Madrid: Eds. La Piqueta.
- JAPPE, A. (1999): *Guy Debord*. University of California Press.
- KAUFMANN, E. (1985): *De Ledoux a Le Corbusier. Origen y desarrollo de la arquitectura autónoma*. Barcelona: GG.
- LE CORBUSIER (1961): *El modulator I*. Bs. As.: Editorial Poseidón.
- _____ (1964): *Hacia una arquitectura*. Bs. As.: Editorial Poseidón.
- _____ (2001): *Mensaje a los estudiantes de Arquitectura*. Bs. As.: Ediciones Infinito.
- LEWIS, N. (2000) 'The climbing body, nature and the experience of modernity', en *Body and Society* 6 (3-4): 58-80.
- MOULD, O. (2009): "Parkour, the city, the event" en *Environment and Planning D: Society and Space*, N° 27(4) pp. 738-750.
- PACH, W. G. (2011): *The Ultimate Parkour & Freerunning book*. UK: Meyer & Meyer.
- RAWLINSON, C. & GUARALDA, M. (2011) "Play in the city: Parkour and architecture", en *The First International Postgraduate Conference on Engineering, Designing and Developing the Built Environment for Sustainable Wellbeing*, 27-29 April 2011, Queensland University of Technology, Brisbane, Qld., 19-24.
- SAVILLE, S. J. (2008): "Playing with fear: parkour and the mobility of emotion" en *Social & Cultural Geography*, Vol. 9, Issue 8, pp. 891-914.
- VIRNO, P. (2003): *Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Bs. As.: Colihue.

Citado.

DIAZ, Santiago (2013) "Deleuze, Política y Subjetividad. El Parkour o la subjetividad lúdico-política de los cuerpos post-urbanos" en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad - RELACES*, N°13. Año 5. Diciembre 2013 - Marzo 2014. Córdoba. ISSN: 1852.8759. pp. 87-98. Disponible en: <http://www.relaces.com.ar/index.php/relaces/article/view/237>

Plazos.

Recibido: 29/03/2013. Aceptado: 02/05/2013.